NO OFICIAL

MANUAL DE JUEGO EN SOLITARIO

VERSION 1.0

SUMARIO - ABRIL 2024

El M*anual de Juego en Solitario* de *Keyforge* creado por *rkadrano,* permite el uso y disfrute del juego creado por Richard Garfield con la ventaja de poder jugarlo cuando quieras y en solitario. Este manual dispondrá de versiones alternantes que se irán actualizando con el tiempo y según sea necesario con la salida de las expansiones.

INDICE

CONFIGURACIÓN 4
ARCONTE CONTRINCANTE 4
OBJETIVO 4
SECUENCIA DE JUEGO 4
TURNO ARCONTE CONTRINCANTE (AC) 4
PASO 1: Forjar una Llave 4
PASO 2: Elegir una Casa 4
PASO 3: Robar Cartas 5
PASO 4: Jugar Cartas 5
PASO 5: Descartar Cartas 5
PASO 6: Preparar Cartas 5
ATAQUE 5
ATAQUE AC 5
HABILIDADES DEL AC 6
AGOTAR 6
ATURDIR 6
CADENAS 6
CAPTURAR 6
DAÑO 6
DESCARTAR 6
ENFURECER 6
ESCUDAR 6
PURGAR 7
OTRAS 7
FICHAS Y MECANICAS ESPECIALES 7
MAREA 7
CRIATURAS FICHA 7
EMBRUJADO 7
APÉNDICE 8
ENLACES DE INTERÉS 8
CARTAS AC 9

Llaves de Keyforge

Archivo

Arconte

3 **DESCARTE CRIATURAS**

DESCARTE CRIATURAS

DESCARTE CRIATURAS

Pod Criaturas

Pod Criaturas

Pod Criaturas

4 **DESCARTE CARTAS**

Pod de Cartas

ARTEFACTOS

7

LINEA DE BATALLA

8

Area de Juego del Jugador

CONFIGURACIÓN

ARCONTE CONTRINCANTE

El Arconte Contrincante es el Mazo de Arocnte contra el que vamos a jugar. Para poder preparar el mazo contra el que vamos a jugar necesitamos previamente armar una mesa con los diferentes elementos de la baraja.

1. Se han de separar las criaturas formando tres mazos, uno por cada casa representada en la carta de Arconte y colocando en sus Pod correspondientes..
2. Con las cartas restantes creamos un último mazo y lo situamos en su Pod.
3. Los descartes de criaturas se posicionan siempre tras cada Pod correspondiente a su casa.
4. Los descartes del resto de cartas se sitúan al lado del Pod de Cartas.
5. La carta de Arconte Contrincante se sitúa detrás del Pod de Cartas.
6. Los Archivos se sitúan detrás de los descartes de Cartas y al lado de la carta de Arconte.
7. Se reserva una zona para desplegar artefactos detrás de la Linea de Batalla..
8. La zona de la Linea de Batalla se posiciona enfrentada a la Linea de Batalla del jugador.
9. Las llaves se sitúan al final de la zona de juego.
10.

Se tendrá que tener a mano una carta de selección de cada una de las Casas que disponga la carta de Arconte del Arconte Oponente; en su defecto un dado de 6 caras..

OBJETIVO

El objetivo en esta modalidad no se diferencia del juego normal, como en el juego de jugador contra jugador, el objetivo es forjar 3 Llaves antes que el Arconte Contrincante, para ello se tendrá que conseguir el Æmbar necesario para cada llave.

El primer Arconte que forje las tres llaves ganará la partida.

SECUENCIA DE JUEGO

La secuencia de cada turno para el jugador mantiene la reglamentación dada en el *Manual de Reglas Completo de Keyforge* en su versión más actualizada.

La secuencia sería la siguiente:

1. Forjar una Llave
2. Elegir una Casa
3. Jugar Cartas
4. Preparar Cartas
5. Robar Cartas

El primer turno lo jugará el jugador siempre con las reglas dadas en el *Manual de Reglas Completo de Keyforge* en su versión más actualizada (robando siete cartas y jugando únicamente una o realizando un Mulligan y volviendo a coger siete cartas para jugar únicamente una).

La secuencia de juego del Arconte Contrincante, dispone de pasos diferentes a los dados en el *Manual de Reglas Completo de Keyforge*.

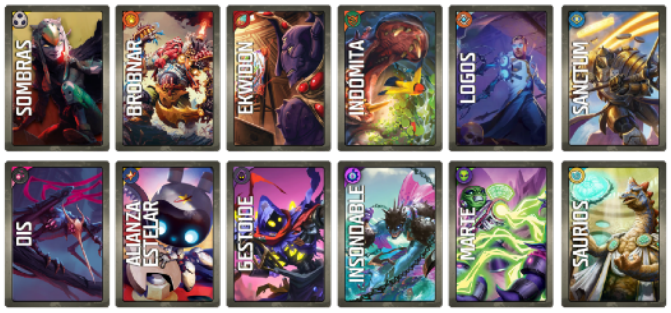
TURNO ARCONTE CONTRINCANTE (AC)

PASO 1: Forjar una Llave

Al igual que el jugador, si el Arconte Contrincante (AC) dispone del Æmbar requerido como para forjar una llave, está se forjará.

PASO 2: Elegir una Casa

Se usarán las cartas de selección de casa, estás se encargarán de indicar la casa con la que jugará AC de manera aleatoria.



Habrá que tomar un mínimo de una carta por cada casa reflejada en la carta de AC, se barajarán boca a bajo y se seleccionara una al azar; la carta resultante será la casa activa con la que el Arconte Contrincante realizara el turno.

PASO 3: Robar Cartas

Una vez conozcamos la casa activa con la que AC va a jugar, robaremos tres cartas del Pod de criaturas correspondiente y otras tres cartas del Pod de Cartas. También recogeremos las cartas que tenga en los Archivos.

En el caso de que el AC no tenga cartas para robar, mezclaremos los descartes del Pod correspondiente y procederemos a robar las cartas faltantes.

En el caso de que el AC no disponga de cartas para robar y tampoco tenga cartas en las zonas de descartes necesarias, continuará sin las cartas faltantes.

PASO 4: Jugar Cartas

Pondremos en juego las criaturas robadas de izquierda a derecha y resolveremos sus textos y habilidades si las tuvieran. Si hubiera en juego criaturas de esa casa, y no estuvieran exhaustas, deberemos de jugar con ellas con las siguientes indicaciones:

- Si la criatura tuviera la palabra Acción, se resolverá la misma sin opción a Lucha o Cosecha.
- Si la criatura tiene Antes de Luchar o Después de Luchar la criatura estará obligada a luchar.
- Si la criatura tiene Después de Cosechar la criatura estará obligada a cosechar.
- Si la criatura tiene varias opciones de Luchar/ Cosechar, siempre cosechará.
- Si la criatura dispone de Acción y Lucha, cosechará.
- Si la criatura dispone de Acción y Cosechar, cosechará.

Cualquier otra condición que no refleje una habilidad en exclusiva, será opción de cosechar.

Si por las características de la criatura, esta no pudiera luchar o cosechar, quedará excluida de poder hacerlo.

El resto cartas robadas por el AC se jugarán en el orden de robo si pertenecen a la Casa activa.

Los Artefactos se jugaran en la Linea de Artefactos de izquierda a derecha y siempre que se pueda, se tendrán que usar sus habilidades durante el turno del AC de izquierda a derecha siempre que pertenezcan a la Casa Activa. En caso de existir artefactos en la mesa se jugarán previamente al uso de las cartas del AC.

Las Acciones se jugarán con las reglas normales de juego establecidas. Si existiera la necesidad de de aplicar la misma sobre alguna criatura, se hará sobre una criatura de la casa activa, la situada más a la derecha del jugador.

Las Mejoras se jugarán contra la primera criatura de la casa activa que se encuentre a la izquierda del jugador y no tenga otra carta de mejora adherida a ella.

Las Criaturas descartadas irán a sus pilas de descarte correspondientes.

El resto de cartas, irán a la pila de descarte de cartas.

PASO 5: Descartar Cartas

Cualquier carta que no se haya podido jugar en el turno del AC, se tiene que descartar en su pila de descarte correspondiente..

PASO 6: Preparar Cartas

En este paso, al igual que los turnos del jugador de preparación, se procederá a enderezar y dejar preparadas criaturas y artefactos.

Este será el último paso antes de que el Jugador empiece su turno de nuevo.

ATAQUE

Por parte del jugador no habrá ningún tipo de modificación a lo que los ataques se refieren, del mismo modo, infligir daño, curar, escudar o cualquier otra habilidad, puede ser utilizada por el jugador con las normas expuestas en el *Manual de Reglas Completo de Keyforge*.

ATAQUE AC

Los ataques podrán ejecutarlo las Criaturas del AC que estén en el turno activo.

Para localizar el objetivo del ataque del AC se determinan las siguientes pautas:

- Si la criatura que ataca tiene más poder que la criatura del flaco izquierdo del jugador, atacará a la criatura más poderosa.
- Si la criatura que ataca tiene menos poder que la criatura del flanco izquierdo del jugador, atacará a la criatura menos poderos.
- Si la criatura que ataca tiene el mismo poder que la criatura del flanco izquierdo del jugador pero más

que la criatura del flanco derecho del jugador, atacará a la criatura menos poderosa.

- Si la criatura que ataca tiene el mismo poder que la criatura del flanco izquierdo del jugador pero menos que la criatura del flanco derecho del jugador, atacará a la criatura más poderosa.
- Si la criaturas del flanco izquierdo y flanco derecho del jugador tienen el mismo poder que la criatura que ataca, está lo hará contra la criatura del flanco izquierdo.

Las cartas que sean destruidas irán a la s pilas de descarte de la casa que corresponda.

HABILIDADES DEL AC

En muchas ocasiones nos veremos en la situación de tener que resolver diferentes habilidades o acciones que se estén descritas en las cartas del AC.

AGOTAR

El AC siempre agotará a las criaturas más fuertes del Jugador, mientras que, si tiene que agotar a sus propias criaturas serán a las menos poderosas.

Hay que indicar que no se puede agotar dos veces a la misma criatura, por lo que, si ya existen criaturas agotadas, se procederá a agotar a la siguiente empezando por la izquierda.

ATURDIR

El AC siempre aturdirá a las criaturas más fuertes del Jugador, mientras que, si tiene que aturdir a sus propias criaturas serán a las menos poderosas.

Hay que indicar que no se puede aturdir dos veces a la misma criatura, por lo que, si ya existen criaturas aturdidas, se procederá a aturdir a la siguiente empezando por la izquierda.

CADENAS

Las cadenas se resolverán robando menos cartas del Pod de Cartas, en caso de no robas más de tres cartas, se procederá a aplicar sobre las cartas del Pod de Criaturas de la casa activa.

CAPTURAR

Cualquier Captura que tenga que realizar el AC, se realizara en la criatura más poderosa que el Arconte contrincante tenga en la mesa.

DAÑO

Cuando hay que realizar un Daño no localizado, se usará el número del poder de la criatura más poderosa en juego, se contará de izquierda a derecha dando las pasadas que correspondan hasta terminar la cuenta.

Si se indicara destruir una criatura aliada, se determinará por el mismo sistema para determinar a quién se realiza el daño.

Si se indica destruir una criatura enemiga, e determinará por el mismo sistema para destruir una criatura aliada.

DESCARTAR

Cuando hay que descartar cartas de la mano del AC, se descartan directamente desde el Pod de Cartas. Si es una carta del turno del AC, la que indica que hay que descartar de la mano, se descartarán las cartas por orden de robo.

En caso de necesitar descartar más cartas que las que tiene la pila de cartas, se pasará al primer Pod de Criaturas, si este se acabara y se necesitaran más descartes, se procedería con el siguiente Pod hasta acabar el tercer Pod con los descartes.

ENFURECER

El AC siempre enfurecerá a las criaturas más fuertes del Jugador, mientras que, si tiene que enfurecer a sus propias criaturas serán a las menos poderosas.

Hay que indicar que no se puede enfurecer dos veces a la misma criatura, por lo que, si ya existen criaturas enfurecidas, se procederá a enfurecer a la siguiente empezando por la izquierda.

ESCUDAR

Para escudar criaturas de manera aleatoria, se usará el número del poder de la criatura menos poderosa en juego, se contará de izquierda a derecha dando las pasadas que correspondan hasta terminar la cuenta.

PURGAR

Cuando hay que purgar una carta aleatoria, esta se resolverá usando el número poder de la criatura más poderosa en juego, se contará de izquierda a derecha dando las pasadas que correspondan hasta terminar la cuenta; sean Criaturas o Artefactos.

OTRAS

Si existiera la necesidad de resolver cualquier otro tipo de habilidad que no se haya contemplado ya, se realizará la acción siguiente:

El AC siempre hará X a las criaturas más fuertes del Jugador, mientras que, si tiene que aplicar X a sus propias criaturas serán a las menos poderosas.

Hay que indicar que no se puede aplicar X dos veces a la misma criatura, por lo que, si ya existen criaturas con X, se procederá a aplicar X a la siguiente empezando por la izquierda.

- Si se tuviera que recuperar una carta de alguna pila de descartes o de la zona de purga, se realizará de la siguiente forma:
  Criaturas: La primera Criatura de la pila de descartes (salvo que se indique lo contrario).
- Acción: La última Acción en la pila de descartes (salvo que se indique lo contrario).
- Artefacto: El primer Artefacto de la pila de descartes (salvo que se indique lo contrario).
- Mejora: La última Mejora (salvo que se indique lo contrario).

FICHAS Y MECANICAS ESPECIALES

En determinadas expansiones se incluye como mecánica de juego el uso de Fichas con diferentes aplicaciones o comportamientos que aplican determinadas acciones.

MAREA

Si se juega con algún mazo que contenga la ficha de Marea esta se jugará con las reglas que aplican a la misma. El AC siempre tendrá que Subir la Marea para sí mismo si esta está Baja y no dispone de cartas en el turno que pueda usar para subirla. Adquirirá las cadenas correspondientes.

CRIATURAS FICHA

Si se juega alguna expansión que contenga Criaturas Ficha, las criaturas fichas se crearán siempre, para el AC desde el Pod de Cartas, si no hubieran cartas para generar Criaturas Ficha, no se podrán generar las mismas.

EMBRUJADO

El AC se considera embrujado si en los descartes de sus Pod suman 10 o más cartas.

APÉNDICE

ENLACES DE INTERÉS

Keyforge

Página con todas las reglas oficiales hasta la fecha y formatos oficiales de juego:

Manuales:

- Learn to Play (L2P)
- KeyForge Tournament Rules & Guidelines (TRG)
- KeyForge Master Rulebook (MRB)
- Playstile Two Loss Out (2LO)

Formatos:

- Arconte
  Alianza
  Sellado
  Segundo Æmbar

https://keyforging.com/tournament-format-and-rules/

Redes Sociales

Ghost Galaxy:

- X.com: @GhostGalaxyGam1
- Facebook: GhostGalaxyGames
- Instagram: @ghostgalaxy

Asmodee España:

- X.com: @asmop_es @asmodee_es
- Facebook: AsmodeeES
- Instagram: @asmodee_es

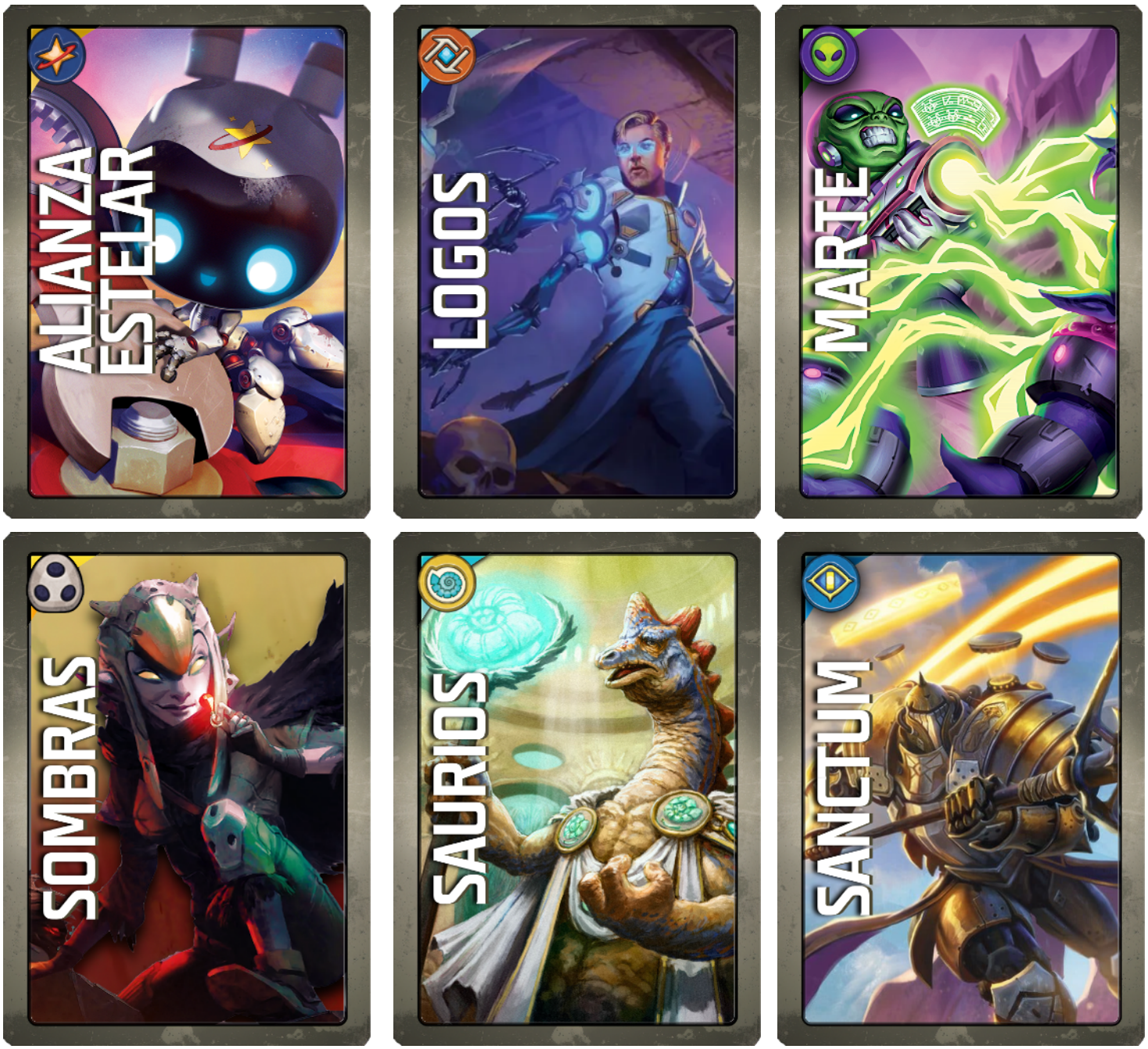
Comunidad Keyforge España:

- X.com: @ComunidadKFE
- Facebook: comunidadkfe
- Instagram: @comunidadkfe

¡Que te Forjen! Podcast:

- X.com: @rkadrano
- Facebook: rkadrano
- Instagram: @rkadrano

CARTAS AC



EKWIDON

DIS

BROBNAR

GESTOIDE

INDÓMITA

INSONDABLE